

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada temuan dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran Project Based Learning dapat diterapkan dengan baik pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak melalui empat proses, yaitu :

- a. Test Pratindakan

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai keterampilan dalam menggambar 3D yang dimiliki siswa dengan melakukan tes menggambar 3D dengan menggunakan program *SketchUp*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan menggambar 3D yang sudah dikuasai, dan bagaimana cara siswa menggambar dengan program *SketchUp*. Sehingga peneliti bisa menyesuaikan siklus tindakan yang akan diberikan kepada subjek dengan mengetahui kemampuan awal yang dimiliki subjek.

- b. Siklus 1

Setelah mengetahui hasil dari pratindakan, maka dimulai Siklus 1 dengan materi dasar-dasar menggambar dengan program *Sketchup* dengan hasil keluaran gambar *furniture* sederhana dengan gambar tertutup.

- c. Siklus 2

Setelah mengetahui dari hasil Siklus 1, maka dilanjutkan dengan Siklus 2, dengan materi yang disampaikan yaitu menggambar *furniture* sederhana dengan menggunakan aplikasi *SketchUp*.

- d. Siklus 3

Pada Siklus 3 materi yang disampaikan yaitu mengenai pemberian warna pada *furniture* sederhana.

2. Peningkatan dari aspek kognitif setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya dari Siklus 1 ke Siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 0,3, dan Siklus 2 ke Siklus 3 terjadi peningkatan sebesar 0,1.
3. Peningkatan dari aspek afektif setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya dari Pra tindakan ke Siklus 1 terjadi peningkatan sebesar 0,5, Siklus 1 ke Siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 0,4 dan Siklus 2 ke Siklus 3 terjadi peningkatan sebesar 0,7.
4. Peningkatan dari aspek psikomotorik setelah penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* menggambar *furniture* pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) siswa kelas XII Teknik Gambar Bangunan di SMK Negeri 2 Kota Tasikmalaya dari Pra tindakan ke Siklus 1 terjadi peningkatan sebesar 0,2 , Siklus 1 ke Siklus 2 terjadi peningkatan sebesar 0,2, dan Siklus 2 ke Siklus 3 terjadi peningkatan sebesar 0,3 dengan kategori Sedang.

## 5.2 Implikasi

Penelitian ini dapat berimplikasi pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Dengan Perangkat Lunak (MDPL) dengan penerapan model pembelajaran Project Based Learning yang dapat digunakan oleh guru SMK khususnya pada program Gambar Teknik Bangunan agar dapat membantu mengembangkan keterampilan siswa.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang merapkan model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran Menggambar dengan Perangkat Lunak di SMK maka penulis merekomendasikan beberapa masukan diantaranya :

Agunk Pamungkas, 2018

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN PERANGKAT LUNAK DI SMK NEGERI 2 TASIKMALAYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. **Bagi siswa**, disarankan untuk lebih meningkatkan rasa kepercayaan dirinya dalam menggambar 3D di aplikasi SkechUp yang ada di mata pelajaran menggambar dengan perangkat lunak serta mengurangi sifat malas dalam diri pribadi agar proses pembelajaran dalam penerapan model project based learning dapat berjalan dengan lancar
2. **Bagi guru**, agar dapat mempertimbangkan hasil penelitian yang dilakukan sehingga dapat membantu menjadikan siswa lebih terampil dalam menggambar 3D di aplikasi SkethUp.
3. **Bagi sekolah**, agar meningkatkan penyediaan sumber mata pelajaran seperti buku sumber, ataupun fasilitas internet sehingga siswa dapat mudah mencari informasi sendiri.
4. **Bagi penulis**, supaya agar dapat mengembangkan penelitian ini agar hasilnya berdampak luas dan maanfaatnya lebih dapat dirasakan oleh masyarakat luas khusus mahasiswa pendidikan teknik arsitektur.